

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ILUSTRASI MENGENAL HURUF
DAN ANGKA UNTUK LITERASI ANAK USIA 5-7 TAHUN DI TKIT
RAFLESIA DEPOK

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun Oleh

Hafizhoh Awwaliyah Dewantoro

NIM : 21100062

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ILUSTRASI
MENGENAL HURUF DAN ANGKA UNTUK LITERASI
ANAK USIA 5-7 TAHUN DI TKIT RAFLESIA DEPOK

Penulis : Hafizhoh Awwaliyah Dewantoro

NIM : 21100062

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada Kamis, 25 Juli 2024

Disahkan Oleh:

Ketua Penguji,



Jati Raharjo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 1981072020201012002

Anggota 1

Anggota 2



Rezki Gautama Tanrere, S.Ds., M.Ds.



Yayah Nurasih, M.Pd.

NIP.199308012020122013

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.

NIP.198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR


LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Hafizhoh Awwaliyah Dewantoro
NIM : 21100062
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.


Ditandatangani di Jakarta, Jumat 12 Juli 2024

Pembimbing I




Pratiwi Kusumawardhani, S.Ds., M.Ds.
NIP.198512082014042002

Pembimbing II



Yayah Nurafah, M.Pd.
NIP.199308012020122013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis



Yayah Nurafah, M.Pd.
NIP.199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafizhoh Awwaliyah Dewantoro
NIM : 21100062
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ILUSTRASI MENGENAL HURUF DAN ANGKA UNTUK LITERASI ANAK USIA 5-7 TAHUN DI TKIT RAFLESIA DEPOK adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,



Hafizhoh Awwaliyah

Dewantoro

NIM.21100062

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hafizhoh Awwaliyah
NIM : 21100062
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ILUSTRASI MENGENAL HURUF DAN ANGKA UNTUK LITERASI ANAK USIA 5-7 TAHUN DI TKIT RAFLESIA DEPOK beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,



Hafizhoh Awwaliyah

Dewantoro

NIM: 21100062

ABSTRAK

The ability to write and read should be required to be taught to children at an early age. Especially in children aged 5 years to 7 years and above. This is referred to as Literacy. With this learning, students can better understand what is happening and can optimise their abilities for future education. Today's children prefer gadgets over books so that the development of literacy is reduced. This book is not only for reading but also while playing and learning so that children are not easily bored in developing their literacy. Literacy is the ability to read, write, count which is very helpful for children in developing their education and creative thinking.

Keywords: literacy, educational interactive book, Illustration, Kindergarten.

Kemampuan menulis dan membaca sudah harus diwajibkan untuk di ajarkan kepada anak usia dini. Terutama pada anak usia 5 tahun hingga 7 tahun keatas. Hal ini disebut sebagai Literasi. Dengan adanya pembelajaran ini para siswa bisa lebih memahami mengenai apa yang terjadi dan bisa mengoptimalkan kemampuan diri untuk Pendidikan yang akan datang. Anak zaman sekarang lebih memilih gadget dibandingkan buku sehingga perkembangan literasi berkurang. Buku ini tidak hanya untuk di baca melainkan sembari bermain dan belajar sehingga anak-anak tidak mudah bosan dalam mengembangkan literasi mereka. Literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, berhitung yang dimana sangat membantu anak-anak dalam mengembangkan edukasi hingga berpikir kreatif mereka.

Kata kunci : Literasi, Buku Interaktif, Ilustrasi, Taman Kanak-Kanak.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai pembuat buku ilustrasi edukasi anak tentang menstruasi pertama. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ILLUSTRASI MENGENAL HURUF DAN ANGKA UNTUK LITERASI ANAK USIA 5-7 TAHUN DI TKIT RAFLESIA DEPOK ”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain
6. Yayah Nurashiah, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis Dan Pembimbing II
6. Pratiwi Kusumowardhani, S.Ds., M.Ds Pembimbing I
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Instansi terkait
10. Ayah, Bunda, Adik penulis.
11. Serta teman-teman penulis yang turut ikut membantu memberikan *support*.

Penulis Menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 12 Juli 2024

Penulis,



Hafizhoh Awwaliyah Dewantoro

NIM 21100062

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Desain Grafis	7
B. Prinsip Desain Grafis	8
1. Kesatuan (Unity)	8
2. Keseimbangan (Balance).....	8
3. Proporsi (Proportion).....	8
4. Penekanan (Emphasis).....	9
a. Hierarki.....	9
b. Skala dan proporsi	9
5. Irama (Rhythm).....	9
C. Teori Warna.....	9
1. Lingkaran Warna	10
2. Warna primer.....	10
3. Warna sekunder	10
4. Warna tersier	10

D. Typografi.....	11
1. Leading.....	11
2. Kerning	11
3. Tracking.....	11
E. Ilustrasi	12
F. Buku Interaktif.....	13
G. Huruf.....	13
H. Literasi	14
I. Angka	15
J. Hewan.....	15
BAB III	16
METODE PELAKSANAAN.....	16
A. Data Objek Penelitian	16
1. Objek Penulisan.....	16
2. Spesifikasi Karya.....	16
3. Data Klien dan Narasumber.....	16
B. Teknik Pengumpulan Data	17
1. Observasi	17
C. Ruang Lingkup.....	17
1. Peran Penulis	17
2. Kategori Karya.....	18
3. Ide Kreatif.....	18
D. Langkah Kerja	19
1. Pra-Produksi	19
2. Produksi.....	19
3. Pasca-Produksi.....	19
BAB IV	20
PEMBAHASAN	20
A. Hasil dan Pembahasan.....	20
1. <i>Mindmap</i>	20
2. <i>Moodboard</i>	21
3. Desain Karakter	24
4. Cover	31
5. Isi Buku	34
6. Merch	70
BAB V	74

A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
LAMPIRAN	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	20
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	22
Gambar 4.3 <i>Font Century Gothic</i>	23
Gambar 4.4 Warna	24
Gambar 4.5 Sketsa Awal.....	25
Gambar 4.6 Desain Dudu	26
Gambar 4.7 Desain Kiky dan Elang	27
Gambar 4.8 Kucing Raas Madura	28
Gambar 4.9 Kura Kura Leher Panjang.....	29
Gambar 4.10 Elang Bondol.....	30
Gambar 4.11 Sketsa Awal buku	31
Gambar 4.12 Sketsa Awal Buku 2	32
Gambar 4.13 Desain Cover	33
Gambar 4.14 Mockup Buku	33
Gambar 4.15 Proses pengerjaan Halaman A.....	43
Gambar 4.16 Proses penyusunan Halaman A	44
Gambar 4.17 Halaman A.....	45
Gambar 4.18 Halaman B.....	45
Gambar 4.19 Halaman C.....	46
Gambar 4.20 Halaman D.....	47
Gambar 4.21 Halaman Interaktif huruf E	49
Gambar 4.22 Halaman F dan G.....	50
Gambar 4.23 Halaman Interaktif Huruf H	51
Gambar 4.24 Halaman I.....	52
Gambar 4.25 Halaman J.....	53
Gambar 4.26 Halaman K.....	54
Gambar 4.27 Halaman Interaktif L M N O.....	55
Gambar 4.28 Halaman P	56
Gambar 4.29 Halaman Interaktif Q	57

Gambar 4.30 Halaman R.....	58
Gambar 4.31 Halaman S	59
Gambar 4.32 Halaman Interaktif T	60
Gambar 4.33 Halaman U	61
Gambar 4.34 Halaman V	62
Gambar 4.35 Halaman Interaktif W	63
Gambar 4.36 Halaman X	64
Gambar 4.37 Halaman Interaktif Y.....	65
Gambar 4.38 Halaman Z.....	64
Gambar 4.39 Halaman Angka.....	67
Gambar 4.40 Halaman Interaktif Angka	68
Gambar 4.41 Halaman Interaktif Angka	68
Gambar 4.42 Halaman Interaktif Angka	69
Gambar 4.43 Halaman Interaktif Angka	69
Gambar 4.44 <i>Mockup</i> pin 1.....	71
Gambar 4.45 <i>Sticker</i>	72
Gambar 4.46 Poster A4	72
Gambar 4.47 <i>Mug</i>	73
Gambar 4.48 <i>Bookmark</i>	73

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata.....	78
Teks Wawancara	81
Foto Wawancara.....	81
Foto Observasi	82

DAFTAR TABEL

<i>Storyline</i> Buku.....	34
----------------------------	----